



Team G.G



# Table of contents

**01**

About Unity

**02**

Mini Game

**03**

Next Plan



# 01 ✨ About Unity ✨



# Unity vs Unreal



- Lightweight Render Pipeline Built for Mobile Platforms
- About 70% of mobile games are written in Unity
- Free for projects with annual returns of less than \$100,000



- A game engine designed for PC first-person shooter games, mainly used as a technology to produce games with state-of-the-art graphics



**Use Unity for Mobile Games**



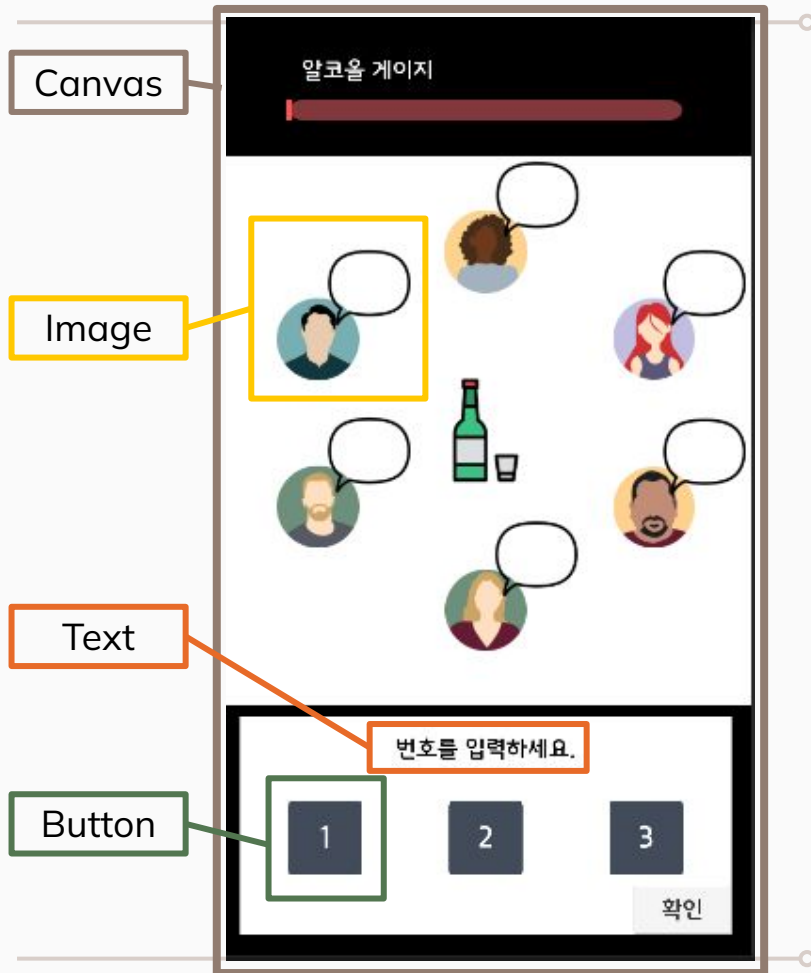
# Unity

- Game engine
- Used to create 2D or 3D games
- Popular for indie-game development
- Language : C#



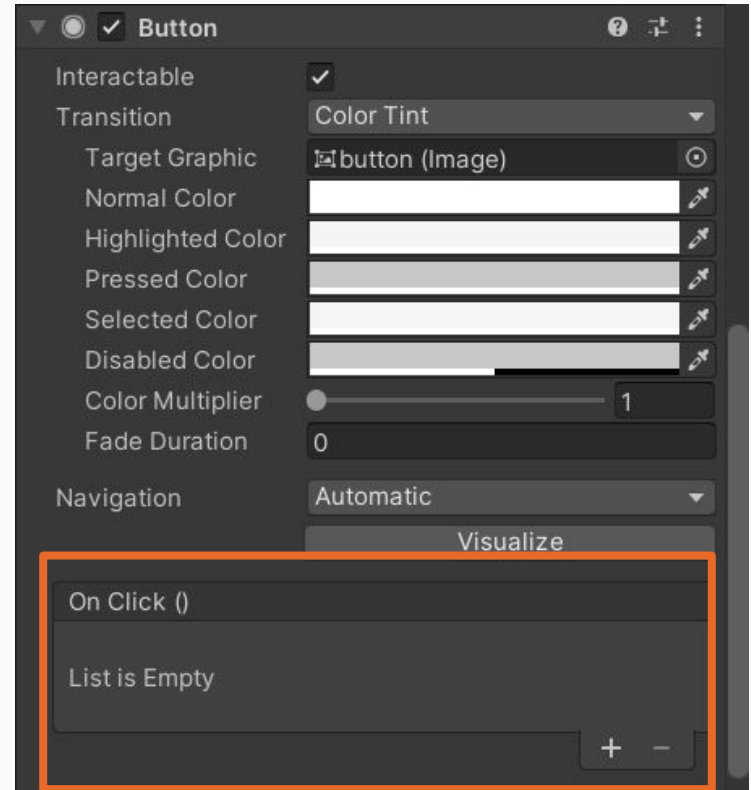
# Components

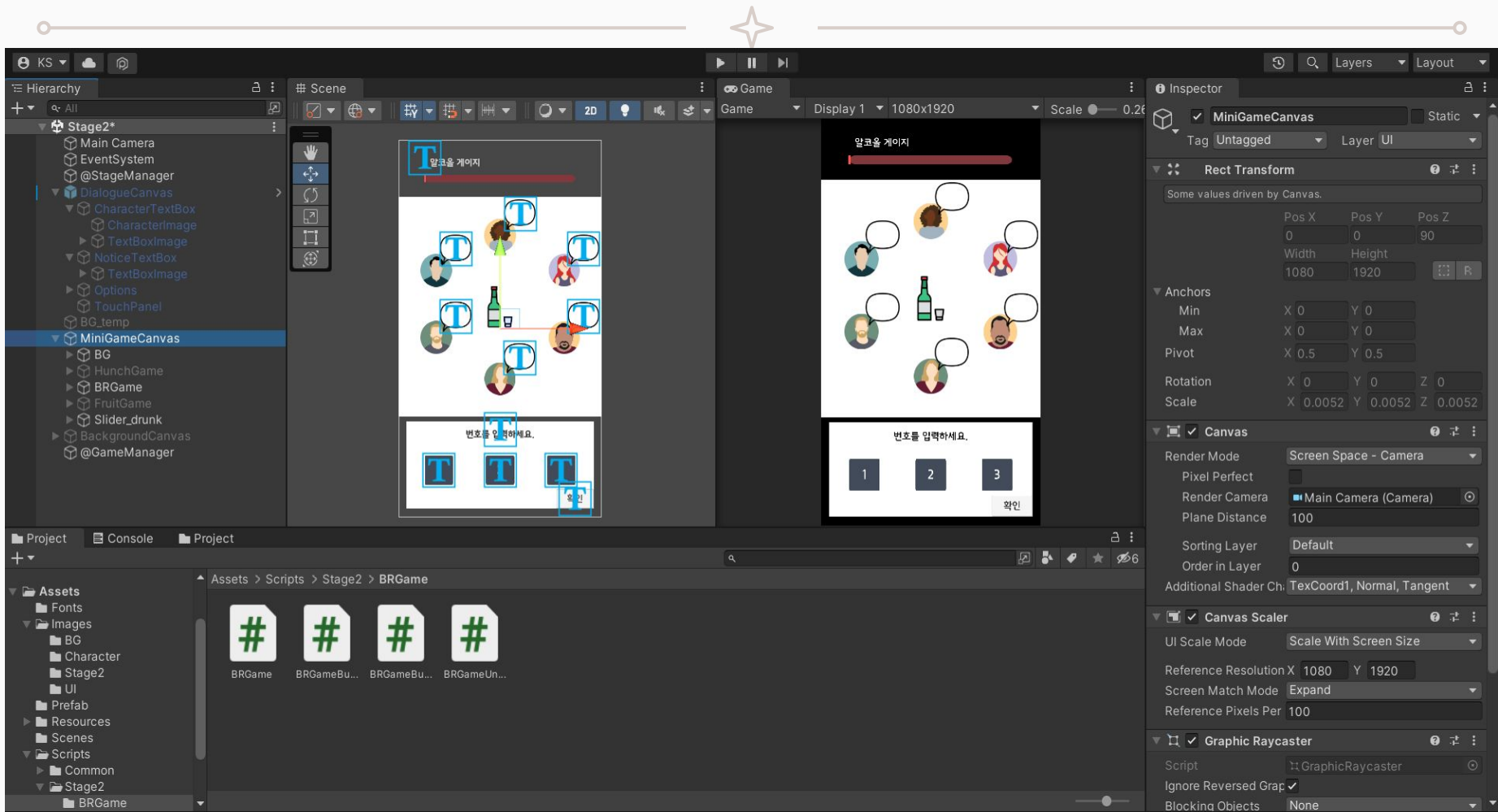
- UI : canvas, button, text, image, ...
- Event Handler  
: Detects touch, pointer up, drag, ...



# Event : button

- Connect 'On Click' method in script
- or by dragging script-attached object









# 02 ✨ Mini Game ✨



# Mini-Game 1 : Registration Game

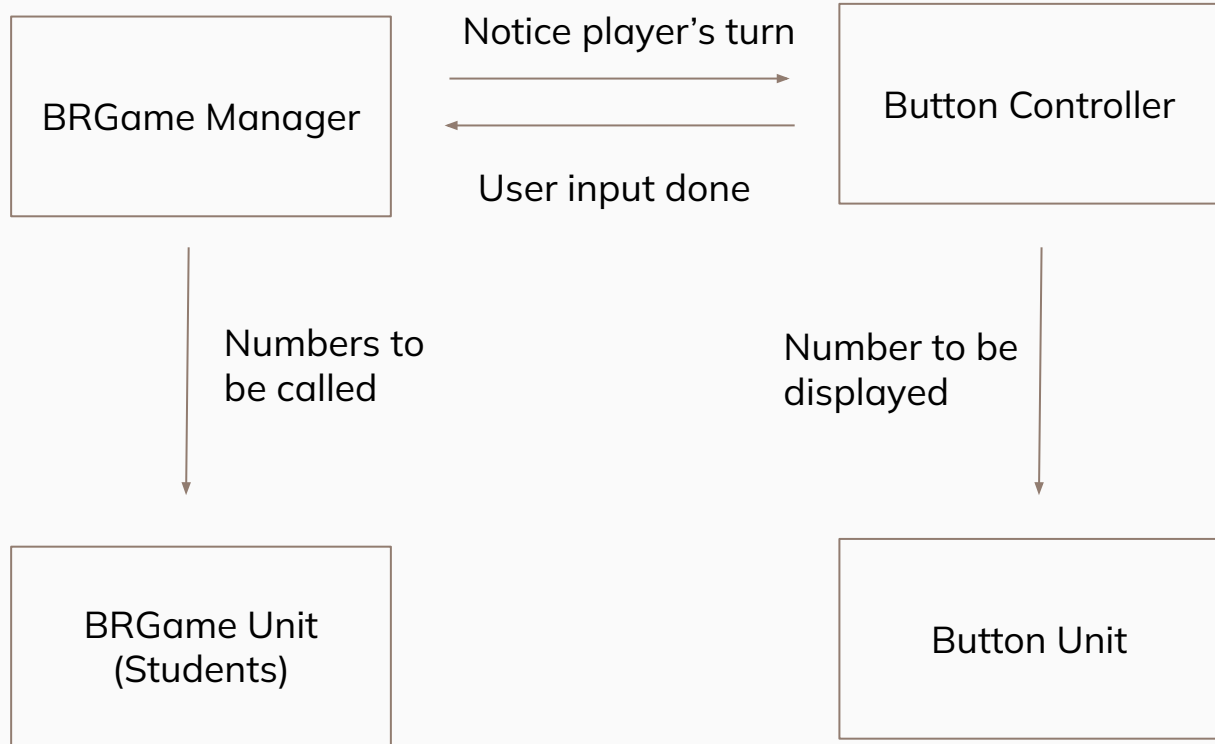
## Difficulty Level

The idea is to have about three difficulty levels, so that players can choose their level of difficulty to experience the registration.

## Determining success/failure

We must click the button within the given time to succeed. This is a very tight timeframe.

## Mini-Game 2





# Mini-Game 3 : Group Project

1

**UI**

UI of mini-games

2

**Basic Research Content**

Topic : History of Hanguk University

Research content for 3 research options : School website, Journal, News

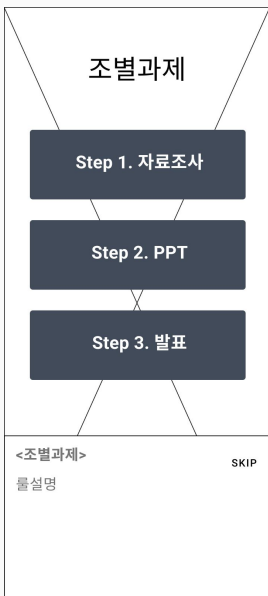
3

**PPT Design**

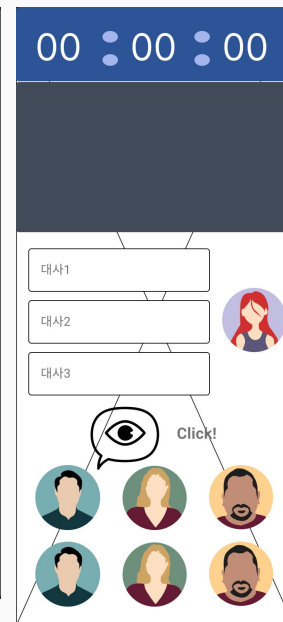
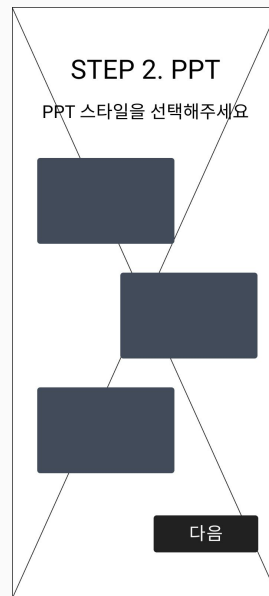
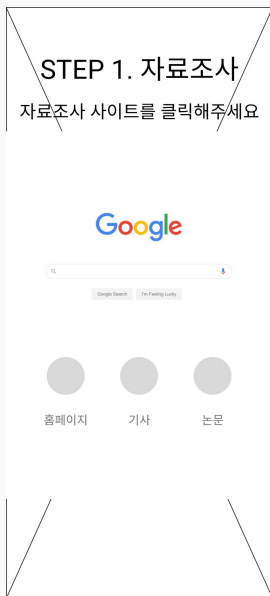
3 types of PPT Design for presentation

# Mini-Game 3 - UI

## Main



## Game Screens



# Mini-Game 3 – Basic Research Content

## School website

## Journal

## News

| 고전 대학시대  | 근대 대학시대 | 현대 대학시대 |
|--|---------|---------|
| <p><b>개요</b></p> <p>우리나라 국립 최고학부에 관한 가장 오래 된 기록은 고구려 소수림왕 2년(서기 372년)으로 기술되어 있다. 삼국사기에 의하면 이 해 수도에 태학을 설립해서 지체들을 교육하기 시작한 것으로 되어 있다. 왕조시대 유일한 국립대학이었던 본교의 역사는 바로 이 고구려의 태학과 맥락을 같이 하고 있다. 그러나 본교에서는 건학원년을 시기 1398년으로 잡고 있다. 그 이유는 성균관이라는 교명과 현 학교 위치를 고려해서이다. 즉 조선초 개국후 태조 이성계는 한양에 도읍을 정하고 중앙의 국립최고학부의 개설을 시둘러 동국방 송교방(현 명륜캠퍼스 위치)에 성균관을 설립했으며, 이가 바로 본 대학교의 계고다.</p> <p>유교를 건국이념으로 해서 국립 최고학부로 설립된 본 대학교는 역사의 변천에 따라 크게 고전대학시대와 근대학시대로 나눌 수 있다. 그 중에 고전대학시대는 1398년에서 1894년까지를 말하며, 그 시대에는 전통적인 유학교육이 행해졌고, 제도적 운영도 고전적이었다. 그리고 근대학시대는 1895년에서 현재까지를 말하며, 이 시대에는 유교이념에 기반을 두고 학문분야를 확대하여 유학 이외에 근대학문이 요구하는 광범위한 교육이 행해지고 제도적 운영도 근대적인 것으로 전환 발전하여 왔다.</p> |         |         |

### <논문 요약>

성균관대학교는 현재 설립연도를 1998년으로 정하고 있다. 1998년은 서울에 성균관 진흥을 증명한 해이다. 그러나 서울에 성균관이 설립되기 전에도 고려의 개성에 성균관이 있었고, 고려 이전의 신라에는 국학이 있었으며, 고구려에는 태학이 있었다. 그렇기 때문에 성균관대학교의 설립연도를 확정하기 위해서는 고려 성균관 및 신라의 국학 등과의 관련성도 따져 보아야 할 것이다.

지금까지의 연구결과로 볼 때 성균관대학교 역사를 조선 성균관의 역사를 있는 것은 매우 타당하다. 왜냐하면 조선 성균관의 창설과 교육내용 및 교육방법이 구한말, 일제강점기를 거쳐 지금까지 이르기까지 그대로 이어져 있기 때문이다. 그러나 조선 성균관의 역사를 고려 성균관의 역사와 단절시키는 것은 전혀 설득력이 없다. 조선 성균관은 고려 성균관의 것을 그대로 이어받았기 때문이다. 교수와 학생이 고려 성균관에서는 그대로 한 양으로 옮겨왔을 뿐만 아니라, 교육내용이나 직제 등도 그대로 옮겨 왔고, 성균관이란 이름도 그대로 사용했다. 또 초기에는 고려 성균관과 조선 성균관을 둘다 갔다 하면서 교육을 실시하기도 했다. 이런 점에서 보면 지금의 성균관대학교의 역사는 최소한 고려 성균관의 역사를 계승하는 것이 타당하다. 고려 성균관은 992년 국자감에서 출발하므로 성균관대학교의 설립연도를 992년으로 소급하는 것은 너무도 당연하다. 다만 고려 국자감이 960년에 고려 태조에 의해 설립된 학교와 어떤 연관이 있는지는, 또 태조에 의해 설립된 학교가 신라의 국학과는 어떤 관련이 있는지에 대한 연구가 불충분하기 때문에 성균관대학교의 설립연도를 고려 국자감의 설립연도인 992년 이전으로 소급하는 것은 설득력이 없다.

그리므로 가장 바람직한 것은 일단 성균관대학교의 설립연도를 992년으로 정하고, 그 이전으로 소급하는 문제는 더 확실한 연구가 이루어질 때까지 기다리는 것이다.

주제어: 成均館, 國子監, 國學, 儒學

### 성대, THE 세계대학평가 7년 연속 국내종합사립대 1위..“사더로 우뚝”

연원홍 기자  
가제출일 2021. 05. 20. 12:37



성균관대학교 전경, /사진=연원홍 기자

아시아투데이 연원홍 기자 = 623년 전통 사학명문에서 글로벌 리더로 우뚝 선 성균관대학교(총장 신동윤)가 THE Times Higher Education 세계대학평가에서 7년 연속 국내 종합사립대 1위를 차지하며 사학명문에서 글로벌 리더로 비약적인 발전을 하고 있다.

성균관대는 최근 세계적 권위를 자랑하는 THE가 지난 9월 발표한 2022 세계대학 순위(세계대학 순위(World University Rankings 2022))에서 122위를 차지하며 2014년 이래 7년 연속 국내 종합사립대학 1위 자리를 지키고 있다.

작년에 이어 올해도 영국 옥스퍼드대가 세계 1위로 선정되었으며, 국내 대학은 서울대·KAIST·성균관대가 수년째 3~5위를 굳히고 있다.

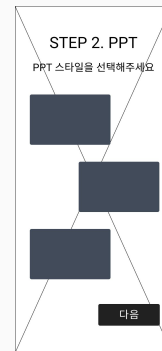
[https://www.skku.edu/skku/about/s620/sub02\\_01.do](https://www.skku.edu/skku/about/s620/sub02_01.do)

이기동, (2017). 성균관대학교의 역사에 관한 재고. 한국사상과 문화.

<https://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20211022001212033>

# Mini-Game 3 – PPT Design

Three PPT Design options given for players

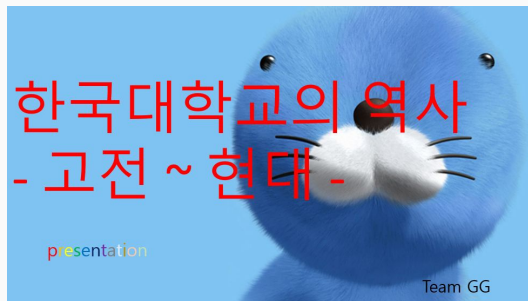


Basic

Bad

Good

한국대학교의 역사  
- 고전에서부터 현대까지 -  
Team GG



한국대학교의 역사

고전에서부터 현대까지

Team GG



# Mini-Game 4 : Interview

1

## Interview Experience

Simulation of real-life interviews

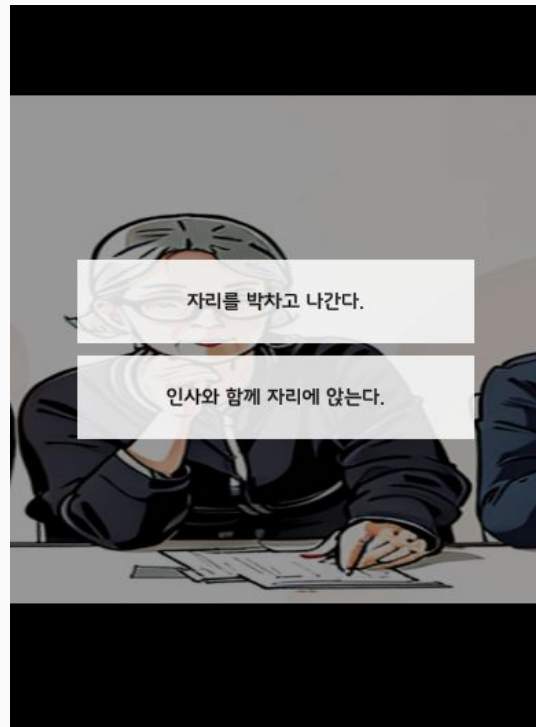
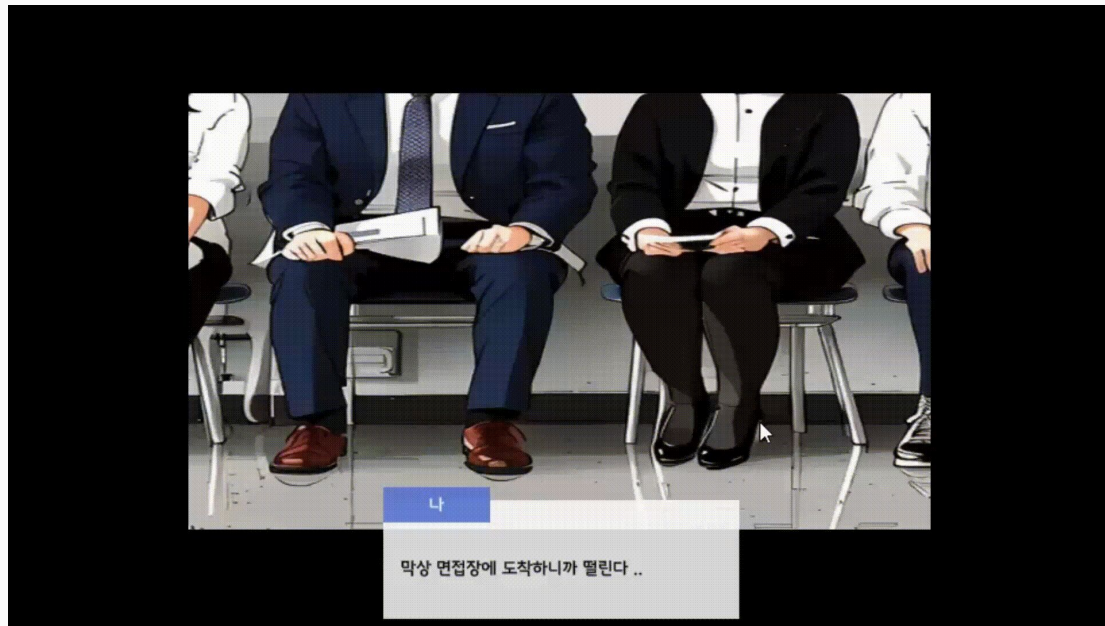
2

## AI Interview Game

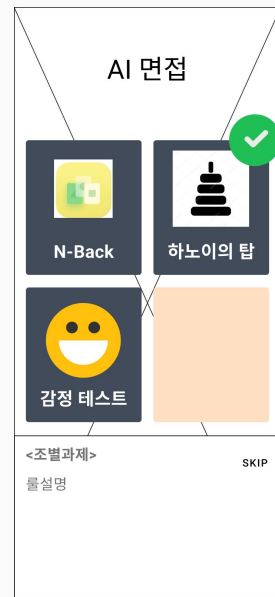
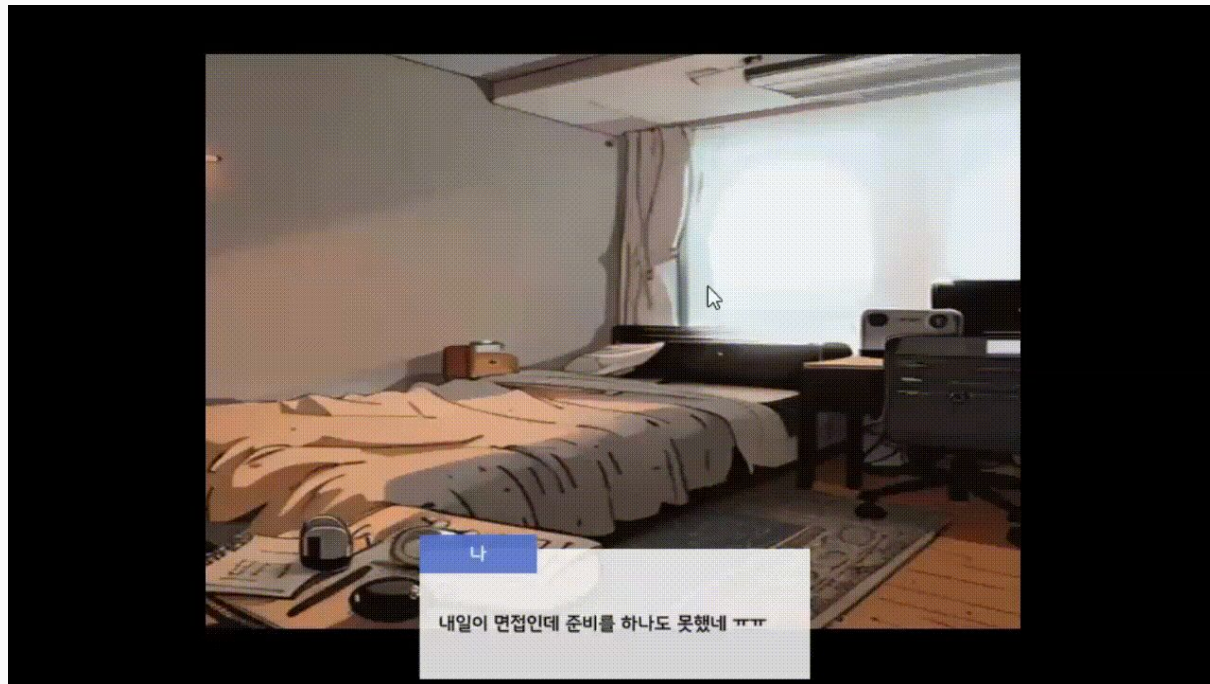
- Hanoi Top Game
- Matching Weather
- Matching Emotion



## Mini-Game 4 (1) interview experience

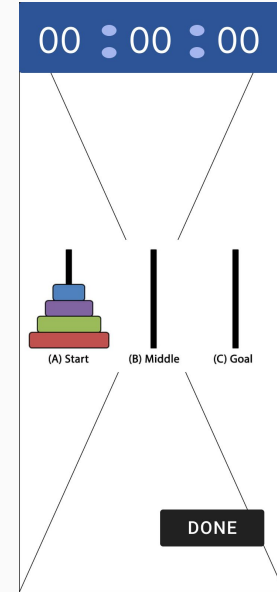
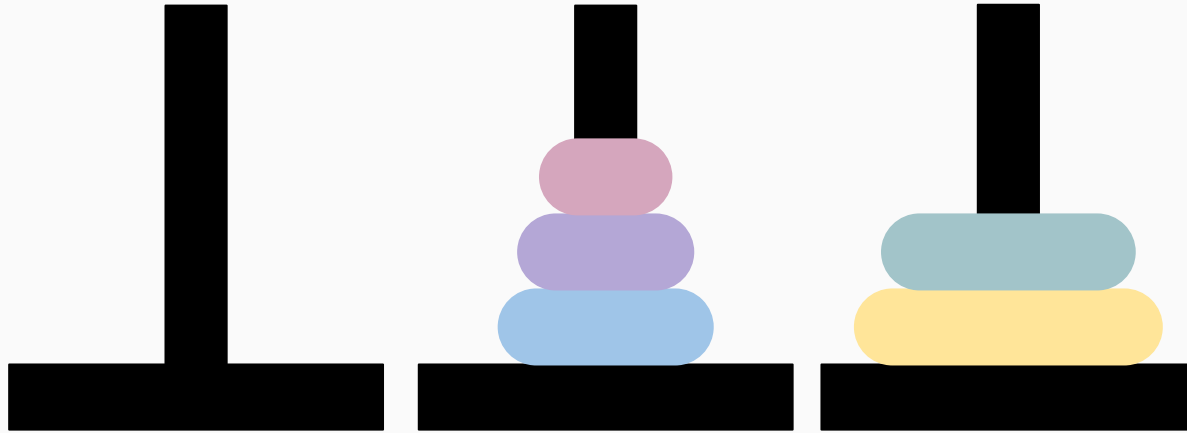


## Mini-Game 4 (2) AI interviewing game

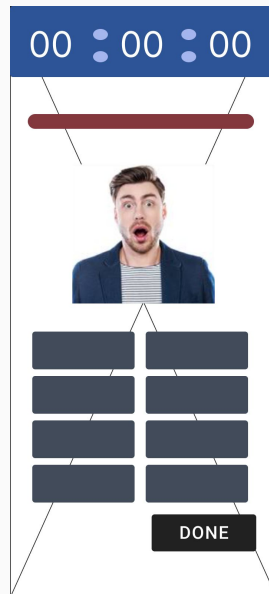




## Mini-Game 4 (2) Hanoi top game (Implementation in progress)



## Mini-Game 4 (2) Matching emotion game (Implementation in progress)





# 03 ★ Next Plan ★



# Until Mid-term

Finish scenario scripting & mini game implementation